科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームデザインⅡ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田　大

授　業　の　概　要

実践的なゲーム企画について学び、実践的な企画書のまとめ方について学習する。

授業終了時の到達目標

実践的なゲームの企画を１０枚程度の企画書としてまとめる事ができる。

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

・ゲームは参考資料という認識を持ち、作り手側の目線でゲームに触れる。
・プレイヤーの目線で面白いと思える仕組みについてゲーム以外の物事にも関心を持つ。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	導入～動機付け	・より実務的な企画について ・仕様書について
2	面白さの構築	・メカニクスの明確化 ・遊びの検証と付加価値 ・長く遊んでもらうには
3	マーケットについて	・マーケット ・ターゲットとペルソナ・実マーケットを例に、ニーズを考える
4	マーケットについて 演習	数名のグループでターゲットからマーケットを調べ、売上が見込めるゲームの方向性を考える。
5	企画１－１	マーケットを意識し、１人１人が独自のゲームアイディアを１枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する
6	企画１－２	マーケットを意識し、１人１人が独自のゲームアイディアを１枚モノの企画書(ペラ)に表し、発表する
7	企画１－３(意見交換)	・数名のグループ単位で意見交換 ・他者からの意見も参考に調整
8	企画１－４(ペラから企画書へ)	・ペラでの案を元に、企画書を作成する
9	企画１－５(ペラから企画書へ)	・ペラでの案を元に、企画書を作成する
10	企画１－６(ペラから企画書へ)	・ペラでの案を元に、企画書を作成する
11	ディスカッション	テーマ：他者の企画書を見て 他者の企画書を見て、参考になった事、良くないと思った事などを意見交換する
12	仕様書：ゲームフロー	・仕様書の役割 ・機能要件の確認 ・ゲームフローと画面遷移図

13	仕様書：画面設計	・画面設計
14	仕様書：タスクリスト	・機能要件とデータ要件 ・タスクリスト
15	スケジュール管理	・作業時間見積 ・ガントチャート

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント	出席点 授業態度 課題・レポート	20.0% 10.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Web実習Ⅰ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	平田　大

授　業　の　概　要

書式、画像、表の作成、配置、リンク、項目選択を行うフォーム、CSSの利用といったHTMLの基礎を学習する。

授業終了時の到達目標

タグを使ってオリジナルのホームページを作成する。Webサーバにホームページのアップロードを行い、インターネット上で公開する。

実務経験有無	実務経験内容
有	システムエンジニアとして10年間勤務。実務的な知識、技術を教える。

時間外に必要な学修

前回の復習と応用

回	テ　ー　マ	内　　容
1	Step01 HTMLとWWWサーバー・Step02 タグの基本と改行	・HTMLファイルを作成する方法、Webの基礎知識について学習します。
2	・Step03 見出しと段落・Step04 文字の装飾	・見出し、段落、文字を装飾するタグについて学習します。
3	・Step05 文字の書式と行揃え・Step06 HTMLにおける色指定	・文字の書式と行揃え、色の指定を学習します。
4	・Step07 画像の利用・Step08 画像のサイズと文字の配置	・画像の利用、画像のサイズと文字の配置を学習する。
5	・Step09 リンクの作成とパスの記述・Step10 少し特殊なリンクの作成	・リンクの作成、画像リンク、別サイトへのリンクを作成します。
6	Step11 BODYタグに指定できる属性・Step12 表の作成	・BODYタグの属性と表作成を学習します。
7	・Step13 TABLEタグに指定できる属性・Step14 TDタグに指定できる属性	・外枠、余白、幅、色の指定を指定して表を作成します。
8	・Step15 表のグループ化とセルの結合・Step16 表をレイアウトに利用する	・表のグループ化とセルの結合、レイアウトの指定を学習します。
9	・Step17 表をページレイアウトに利用する・Step18 フォームの作成1	・各種ボタンを配置したフォームを作成します。
10	・Step19 フォームの作成2・Step20 フレームの利用	・FORMタグ、フレーム、フレーム分割、ウィンドウの上下左右分割の手法を学習します。
11	・Step21 インラインフレームの利用・Step22 音声や動画の利用とファイルのダウンロード	・インラインフレームの利用と埋め込みの手法を学習します。
12	・Step23 CSSを利用する・Step24 文字書式のCSS1・Step25 文字書式のCSS2・Step26 背景のCSS	・CSS記述のルール・CSSの指定方法について学習します。

13	・Step27 サイズと余白のCSS・Step28 枠線のCSS・Step29 CSSを利用したデザイン・Step30 CSSでレイヤーを作成する	・ボックス、余白、立体、罫線、コラム、見出しボタン、位置指定をCSSで指定する方法を学習します。
14	ホームページサイト構築１	・オリジナルサイト作成の準備を行います。
15	ホームページサイト構築２	・期末課題であるオリジナルのサイトを作成しインターネット上に公開します。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
これからはじめるHTML&CSSの本	出席態度 演習問題 期末課題	30.0% 40.0% 30.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ＤＴＭ実習Ｉ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	小川　良平

授　業　の　概　要

ゲームに欠かせない効果音の制作を視野に入れ、コンピュータ上での音声データの仕組みや音声加工について学習する。

授業終了時の到達目標

ゲーム用の効果音を作成できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ，セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。

時間外に必要な学修

前回を復習し応用すること

回	テ　ー　マ	内　　容
1	動機付け	ゲームにおけるサウンドの役割と重要性
2～3	MIDI規格と音源、音声データ	MIDI規格と音源の概要、音声データの種類
4～6	波形と周波数	音の仕組み、波形、周波数
7～9	波形編集	サンプルを使用しての波形編集
10～12	録音実習	音のイメージと実音の違い
13～15	音声編集	サンプルを元にしたホワイトノイズ、音声の編集、生成
16～18	エンベロープとシンセサイザー	エンベロープ（ADSR）、シンセサイザーの扱い
19～21	エンベロープ編集	サンプルを元にした音色作成
22～24	効果音制作	サンプルを元にした効果音の作成
25～30	期末課題制作	テーマに沿った効果音の制作指示と制作作業

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
MIDIキーボード	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	【準備学習】前回の課題を応用できるようにしましょう。

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／前期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	75回	10単位（150時間）	必須	浪指　翔太

授　業　の　概　要

今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する

授業終了時の到達目標

オリジナルゲームの完成

実務経験有無	実務経験内容
有	8年間ゲーム開発会社にてゲームクリエイターとして従事。

時間外に必要な学修

全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認
2～4	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する
5～29	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する
30～55	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する
56～75	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
なし	出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームプログラミング実習		ゲームクリエーター学科／2年	2023／前期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	60回	4単位（120時間）	選択	高橋　忍

授　業　の　概　要

スキンメッシュアニメーションを実装した3Dゲームの制作を行う。

授業終了時の到達目標

スキンメッシュアニメーションの仕組みを習得する。

実務経験有無	実務経験内容
有	プログラマとして５年の勤務経験 これまでのエンジニア経験を活かし仕事や技術の本質を伝える。

時間外に必要な学修

前回の課題を応用できるようにしましょう。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	Xファイル形式の3Dモデルを認識する Xファイルの読み込み	X形式の要素の確認 Xファイルに関するクラスの作成
3～4	単語の読み込み	ファイルの内容を単語単位で読み込む
5～6	フレーム要素を読み込む	フレームクラスを作成しフレームの要素を読み込む
7～8	フレームの変換行列を設定する	FrameTransformMatrixの値を取り出す
9～10	Mesh要素の頂点を読み込む	メッシュクラスを作成しメッシュの頂点を読み込む
11～12	Mesh要素の頂点インデックス読み込み	メッシュクラスに頂点インデックスの読み込みを追加する
13～14	法線の読み込み	メッシュクラスに法線の読み込みを追加する
15～16	モデルの描画	頂点、頂点インデックス、法線を使いメッシュを描画する
17～18	マテリアルの読み込み	メッシュクラスにマテリアルの読み込みを追加する
19～20	スキンウェイトの読み込み	メッシュクラスにスキンウェイトの読み込みを追加する
21～22	アニメーションセットの読み込み	アニメーションセットクラスを作成する
23～24	アニメーションの読み込み	アニメーションクラスを作成する
25～26	アニメーションキーの読み込み	アニメーションキークラスを作成する
27～28	フレームの変換行列の更新	アニメーションデータで、フレームの変換行列を上書きします
29～30	フレームの合成行列の計算	フレームの合成行列を親フレームから順に設定します

31～32	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける
33～34	頂点をアニメーションで更新する	フレームの合成行列にオフセット行列を掛ける
35～36	形式の異なるXファイルに対応する	マテリアルの場所が異なるファイルに対応する
37～38	テクスチャの読み込み	テクスチャを読み込み使用する
39～40	テクスチャ座標の読み込み	メッシュクラスでテクスチャマッピングの読み込みを追加します。
41～42	アニメーションセットの追加	別ファイルのアニメーションデータの読み込みを追加する
43～44	キャラクタクラスの作成	キャラクタクラスを作成し、モデルデータを使いやすくする
45～46	プレイヤークラスの作成	キャラクタクラスからプレイヤーのクラスを作成する
47～48	プレイヤーを回転して移動させる	回転、移動のさせ方
49～50	攻撃する	アニメーションの切り替え
51～52	敵の出現	敵クラスの作成
53～54	コライダの衝突判定	コライダを付け、衝突処理を行う
55～56	敵のモーションチェンジ	敵の動作を作成する
57～58	敵の移動とプレイヤーのダウン	敵とプレイヤーの動作の追加
59～60	プログラマブルシェーダー	シェーダーを実装する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント	出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	【準備学習】 前回の課題を応用できるようにしましょう。

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームエンジン基礎		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	西村　直人

授　業　の　概　要

ゲームエンジンを用いたゲーム開発手法の基礎を学ぶ。

授業終了時の到達目標

ゲームエンジンの動きと初歩的な操作方法を理解する。

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

前回の復習を行うこと。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	ゲームエンジンについて	・ゲームエンジンとは・なぜゲームエンジンなのか
2～3	環境構築	・環境導入と環境構築
4～5	シーケンスマネージャ	・シーケンスの遷移処理を管理するクラスについて学ぶ
6～7	サウンドマネージャ	・音声処理を一括で管理するクラスの作成について学ぶ
8～9	データマネージャ	・パラメータなどのデータを管理し、セーブやロードを行うクラスについて学ぶ
10～11	コルーチン	・処理を中断した後、続きから処理を再開する仕組みについて学ぶ
12～13	プレイヤーキャラクターの設定	・キャラクターデータを読み込みアニメーション制御を行う
14～15	敵キャラクターの設定	・キャラクターデータを読み込みアニメーション制御を行う

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント配布	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲームエンジン実習Ｉ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必須	西村　直人

授　業　の　概　要

ゲームエンジンを用いたゲーム開発手法の基礎を学ぶ。

授業終了時の到達目標

ゲームエンジン上でシンプルなゲームを開発実装する事ができる。

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

前回の復習を行うこと。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	衝突判定とステータスパラメータ	・衝突判定を追加する・ステータスパラメータを実装し値の変更処理を行う
3～4	アイテム	・アイテム情報の読み取りと保持の仕組みを実装する
5～6	ユーザーインターフェイス	・HPゲージなどのUIを作成、実装する
7～8	フィールド	・ゲームエンジンでの地形の作成方法を学び、フィールドを作成する
9～10	ボスキャラクターの設定	・用意した素材ファイルを使用し、指定の仕様に基づいた設定とプログラミングを行う
11～15	ゲームとしての仕上げ	・これまでの内容をゲーム作品として完成させる

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
プリント配布	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
データベース実習		情報システム学科／1年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	

授　業　の　概　要

リレーショナルデータベース(RDB)を操作するための言語 SQL(Structured Query Language)の使い方を学びます。データベースの理論についてはシステム開発概論で扱います。
本科目は基本情報技術者試験のテクノロジ系のうちデータベース技術に対応します。
演習では主に実際に開発の現場でも採用される MariaDBを使います。

授業終了時の到達目標

C
SQLを使って指定された条件でデータベースを検索/挿入/更新/削除することができる
B
C + 基本情報技術者試験（午後）のデータベース問題を解くための知識、能力を身に着けている
A
B + テーブル設計仕様書からデータベースを作成し、テストデータを用いたデータベース操作ができる

実務経験有無	実務経験内容

時間外に必要な学修

テキストで参照する dokoQLサイトを利用してできるだけ自習してください。

回	テ　ー　マ	内　　容
1～2	データベースで何ができるか	データベースとは何か、何ができるか学習します。 dokoQLを使ってデータベースの検索を行います。 スッキリわかるSQL入門 第０章 SQLを学ぶにあたって 第１章 はじめてのSQL 　１．１　データベースとは 　１．２　はじめてのSQL 　　１．２．１　SQLを体験してみよう 　　１．２．２　検索してみよう 　　１．２．３　条件付きの検索
3～5	本物のデータベースを使ってみよう	MariaDBのインストール、管理コンソールの使い方 SELECT文について学習します。 スッキリわかるSQL入門 第２章 基本文法と４大命令 　２．１　SQLの基本ルール 　２．４　SELECT文 - データの検索 第３章 操作する行の絞り込み 　３．１　WHERE句による絞り込み 　３．２　条件式 　３．３　さまざまな比較演算子 　３．４　複数の条件式を組み合わせる 第４章 検索結果の加工 　４．１　検索結果の加工 　４．２　DISTINCT - 重複行を除外する 　４．３　ORDER BY - 結果を並べ替える 　４．４　OFFSET - FETCH - 行数を限定して取得する 第５章 式と関数
6	テーブルを作る	CREATE TABLE/DROP TABLE、データ型について学習します。 スッキリわかるSQL入門 第１０章 テーブルの作成 第２章 基本文法と４大命令 　２．２　データ型とリテラル

7～8	データを操作する	データの操作方法として INSERT文/UPDATE文/DELTE文、またリテラルについて学習します。 また、データベースのバックアップ方法を学びます。 スッキリわかるSQL入門 第２章 基本文法と４大命令 　２．３　SQLの命令体系 　２．５　UPDATE文 - データの更新 　２．６　DELETE文 - データの削除 　２．７　INSERT文 - データの挿入 第３章 操作する行の絞り込み 　３．５　主キーとその必要性 第１１章 さまざまな支援機能 　１１．３　データベースをより安全に使う
9～10	複数のテーブルを結びつけて検索する	複数のテーブルをキーとなる列で結合して検索する方法を学習します。 スッキリわかるSQL入門 第８章 複数テーブルの結合
11～12	複雑なSELECT	テーブルのデータを集計したり、関数を使って計算する方法を学習します。また、2つ以上の SELECT文で検索した結果を一緒にしたり、一方から他方を取り除く方法を学習します。 スッキリわかるSQL入門 第６章 集計とグループ化 第５章 式と関数 第４章 検索結果の加工 　４．５　集合演算子(UNION/EXCEPT/INTERSECT)
13～14	テーブルを拡張する／テーブルをリセットする	(1) テーブルの構造を変更したり、テーブルのデータを削除したりする方法を学習します。 (2) 索引を作って検索を速くする方法を学習します。 スッキリわかるSQL入門 第１０章 テーブルの作成 　１０．２．４　ALTER TABLE文 　１０．４　外部キーと参照整合性 第１１章 さまざまな支援機能 　１１．１　データベースをより速くする
15	期末試験（筆記・実技）	期末試験（筆記・実技）を行います。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
スッキリわかるSQL入門（インプレス）	出席点	20.0%	
	授業態度	10.0%	
	実技試験（筆記）	30.0%	
	実技試験（実技）	40.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ＤＴＭ実習Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	実習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必須	小川　良平

授　業　の　概　要

ゲームに欠かせないBGMの制作を視野に入れ、基礎的な音楽知識およびコンピュータ上での楽曲制作について学習する。

授業終了時の到達目標

4トラック16小節程度のシンプルな楽曲をコンピュータ上で作成できる。

実務経験有無	実務経験内容
有	10年間ギタリストとして様々なプロミュージシャンのレコーディングやライブ，セッションに参加。2011年より広島県福山市に移住し、ギターやヴォーカルレッスンの仕事や音楽イベントの運営を行う。

時間外に必要な学修

前回を復習し応用すること

回	テ　ー　マ	内　　容
1～8	音楽概論	音楽理論の基礎の学習
9～10	MIDIシーケンサ	MIDIデータの編集方法
11～18	MIDI制作	テーマに沿ったMIDIを制作、音源の割り当て
19～22	課題曲制作①	テーマに沿った楽曲を作成
23～26	課題曲制作②	テーマに沿った楽曲を作成
27～30	期末課題制作	テーマに沿った楽曲・ジングルの制作指示と制作作業

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
MIDIキーボード	出席 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ゲーム制作演習Ⅲ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	演習
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	105回	14単位（210時間）	必須	高橋　忍

授　業　の　概　要

今までに学んだゲーム制作方法を基に、オリジナルのゲームを制作する

授業終了時の到達目標

オリジナルゲームの完成

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

全体の作業から、1日の作業目標を決定し、作業を進めていくこと。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	授業概要説明	授業の進め方 スケジュール 評価方法 などの確認
2～7	ゲームの企画作成	どのようなゲームを作成するのか決定する
8～35	アルファ版の制作	ゲームのアルファ版を開発し発表する
36～70	ベータ版の制作	ゲームのベータ版を開発し発表する
71～105	マスター版の制作	ゲームのマスター版を開発し発表する

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
なし	出席・態度 課題・レポート	30.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	10回	1単位（20時間）	必須	平田　大

授　業　の　概　要

翌年２月から始まる就職活動に向けて、仕事に対する心構えを作る。また、採用試験の面接を突破するために、自己分析を行い、履歴書の書き方から面接のマナーなどを幅広く学ぶ。

授業終了時の到達目標

１．社会人となるための心の準備ができている。
２．履歴書の完成
３．志望動機・自己ＰＲの完成。
４．面接での立ち居振る舞い・質疑応答が出来る。

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

就職に向けて、時事などに関心を持つこと。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	就職活動とは	半年後に始まる就職活動に向けての「心構え」「やるべきこと」を理解する。
2-3	就活ゼミ：就職活動の世界を知る	私たちが挑む企業は、どのような人材を必要としているのか十分に理解し、現在の自分に足りないことを見出す。
4	就活ゼミ：仕事の見つけ方	自分のやりたい仕事と出来る仕事、どのような仕事が世の中にはあるのかを学ぶ。
5	就活ゼミ：履歴書の書き方と伝え方	履歴書がどれだけ重要なのか理解し、書き方を学ぶ。
6-7	就活ゼミ：自己PRを書く	自己ＰＲや志望動機の書き方について学ぶ。
8-10	履歴書作成	履歴書の完成を目指す。

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
就勝ゼミ教材	出席率 授業態度 課題	20.0% 10.0% 70.0%	

科　目　名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ビジネス文書		ゲームクリエーター学科／2年	2023／後期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位（30時間）	必須	甲斐　滋美

授　業　の　概　要

・ビジネス実務に役立つ文書作成技能について、知識と技能の基本を身につけ、普通の文書を正しく理解し、作成できるようにする。

授業終了時の到達目標

実務技能検定協会主催　ビジネス文書技能検定試験　３級　合格

実務経験有無	実務経験内容
無	

時間外に必要な学修

日頃から漢字を使用し、様々な文章に気を付けましょう。

回	テ　ー　マ	内　　容
1	導入	動機づけ、ビジネス文書とは
2～3	表記技能	正確な文書 わかりやすい文書 用語 礼儀正しい文書
4～6	実務技能１	文書の取り扱い　①受発信事務 文書の取り扱い　②「秘」扱い文書の取り扱い 文書の取り扱い　③郵便の知識 文書の取り扱い　④用紙の大きさと紙質 文書の取り扱い　⑤印刷物の構成
7～8	実務技能２	社外文書の作り方 社内文書の作り方
9～11	模擬テスト	模擬テスト過去問　解答解説
12～15	一般教養	漢字検定対策2級～4級の漢字練習 SPI対策

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ビジネス文書検定受験ガイド（改訂新版）３級（早稲田教育出版）、ビジネス文書検定　実問題集３級（早稲田出版）	検定 課題・レポート 出席率 授業態度	50.0% 30.0% 10.0% 10.0%	